SIMULMAN®

IL GIARDINO VIRTUALE

SIMULMAN 1993 Francesco Carlà

SIMULPOSTA

SIMULMAN®

Ci rivediamo ancora una volta nella "Simulposta" di Simulman. Mi dispiace che non sia interattiva come l'avventura che vi state apprestando a giocare. Vabbé, ancora per qualche tempo potrete solo leggermi, ma non é detto che in un futuro prossimo non possiate (ad alcuni miei amici telematici già succede) anche rispondere in tempo reale ai miei messaggi. Intanto potete utilizzare il metodo più "normale" per comunicare con noi: la Linea Calda! Per chi non se ne fosse già accorto, ricordo che l'orario é stato allargato da una a due ore, e spostato di un'ora indietro: dalle 16,00 alle 18,00 dal lunedì al venerdì.

Continua in edicola la valanga "Simulmondo"! A novembre trovate un sacco di ristampe delle nostre avventure. Il **SIMULMONDO DUO PC**, é la doppia novità di questo mese. A 16.900 Lire, Dylan Dog 7 e Tex 5 in una confezione e, nell'altra, Diabolik 7 e Simulman 4. Per chi invece vuole continuare a reinfoltire la sua collezione con i numeri mancanti, escono come di consueto le ristampe delle Adventures: questo mese i numeri 4 di Tex, Dylan Dog, Diabolik e Simulman. Per gli appassionati del calcio, esce anche la ristampa del successo "Classic" di quest'anno: il calcio dei "Campioni".
Continuano intanto le uscite delle Simulmondo Adventures inedite: questo mese il numero 9 del mito interattivo Tex con "Il fiore della morte", il numero14 dell'indagatore interattivo Dylan Dog con "Il bosco degli assassini". Non dimenticate che il prossimo mese Simulman interattivo vi aspetta con l'avventura numero 9 "Il giocattolaio".
Salutoni e..,

... alla prossima!

Una produzione
SIMULMONDO di:
(Coordinamento)
Riccardo Cangini, Fabio Belletti, Natale Fietta, Terenzio Avantaggiato,, Andrea Luiselli, Fabio Benfenati, Gian Luca Palazzi, Lorenzo Grandi, Gian Luca Gaiba, Federico Croci, Michele Pinardi, Andrea Bradamanti, Andrea Bonini

Francesco Carlà
PRESENTA
SIMULMAN
L'AGENTE DELLA REALTÀ VIRTUALE
IL GIARDINO VIRTUALE
Pubblicazione Mensile n°8

© 1993 Francesco Carlà

un prodotto interattivo di:
SIMULMONDO srl
Reg. Trib. Bologna n° 6106 del 1-6-1992
Sped. in Abb. Postale Gruppo III/70
Simulmondo srl V.le B. Pichat 28/A (BO) - Dir. responsabile: Francesco Carlà - Impianti RC Fotocomp. (BO) - Distribuzione: Messaggerie Periodici

ASSOCIATO USPI
Unione Stampa
Periodica Italiana

SIMULMAN

LINEA CALDA

CONSIGLI E AIUTI SULL'AVVENTURA

Potete chiamare allo 051/252954, dalle 16 alle 18, dal lunedì al venerdì per qualsiasi aiuto tecnico sul gioco che avete acquistato. Vi risponderà un tester che metterà a vostra disposizione la sua esperienza di gioco. Il tecnico controllerà che sia arrivata la vostra registrazione gratuita; se si, potrete chiedere qualunque consiglio e aiuto sul gioco.

PROBLEMI TECNICI E DISCHI DIFETTOSI Chiamate agli orari della linea calda specificando subito che chiamate per problemi tecnici e NON per consigli sul gioco (questi ultimi li potrete chiedere solo dopo due settimane dalla spedizione della cartolina). Se il tecnico non riesce a risolvere il vostro problema per telefono, vi chiederà di inviare il disco per posta (insieme a 2.000 Lire in francobolli per contributo spese). Inviate solo il disco difettoso senza il resto della confezione, specificando chiaramente il difetto e il vostro indirizzo completo. Allegate, se ancora non lo avete fatto, la cartolina di garanzia per la registrazione gratuita. I dischi pervenuti senza rispettare le procedure descritte, non verranno presi in considerazione.

IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN COMPUTER PC

I nostri dischetti sono rigorosamente controllati riguardo la presenza di VIRUS. Per evitare il contagio del dischetto da un computer infetto, proteggete il disco prima di inserirlo nel drive del computer. Per proteggere il disco bisogna aprire la finestrella in alto a destra: bisogna cioè poterci vedere attraverso.

VERSIONE PC

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

La versione PC é giocabile solamente su Hard Disk e necessita di circa 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.3 e DR-DOS 6.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.

L'avventura é dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk.

SEGUITE PUNTO PER PUNTO LE SEGUENTI ISTRUZIONI:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto (8); se non l'avete già installata leggete attentamente dal punto (2) in poi.

2) Inserire il dischetto e digitate **A:** (oppure **B:** se il drive da $3^{1/2}$ é riconosciuto come B:), e premete [ENTER] (oppure INVIO).

3) Scrivete **INSTALL** e premete [ENTER] (oppure INVIO).

4) Se compaiono delle bandierine colorate, selezionatene una per scegliere la lingua dell'avventura, altrimenti proseguite.

5) Scegliete l'opzione **INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO**.

6) Seguite passo per passo le operazioni che vi vengono suggerite dal video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente, il programma vi avviserà a proposito.
7) Una volta completata la fase di installazione, saltate al punto (9).
8) Scrivete **C:** [ENTER] **CD ** [ENTER] **ACTION** [ENTER].
9) Scegliete l'opzione **GIOCA** per iniziare l'avventura corrente tra tutte quelle installate, oppure **DISINSTALLA** per eliminarla dall'Hard Disk. Se desiderate interagire con un'avventura precedentemente installata, scegliete prima l'opzione **CAMBIO GIOCO CORRENTE**, selezionate l'avventura desiderata (che diverrà quella corrente) e poi scegliete l'opzione **GIOCA**.
Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente, il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco, modificando temporaneamente la configurazione del PC.

ATTENZIONE: SIA DURANTE L'INSTALLAZIONE CHE DURANTE LA PARTENZA DEL GIOCO, DOVETE ESSERE NEL DOS E NON IN PROGRAMMI DI SHELL.

IL PROGRAMMA PUO' DARE DEI PROBLEMI SE VIENE FATTO GIRARE CONTEMPORANEAMENTE A UN GESTORE DI MEMORIA ESPANSA (COME L'EMM386 O IL QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Dopo aver selezionato l'opzione **GIOCA** compare un menù MANAGER, dal quale è possibile iniziare l'avventura dal principio oppure caricarne una precedentemente salvata. È inoltre presente un'opzione **CONFIGURA** che consente di abilitare o escludere le musiche, gli effetti sonori e i dispositivi di puntamento (mouse e joystick). Se ci dovessero essere dei problemi durante l'avventura, si consiglia di disabilitare le musiche. Premendo il tasto **ESC** in una qualunque fase dell'avventura, è possibile richiamare il menù MANAGER per salvare o ricominciare l'avventura dal principio ed eventualmente modificarne la configurazione; scegliendo l'opzione **RITORNO AL GIOCO** si potrà poi tornare nell'avventura. Nella fase arcade è possibile spostare il protagonista anche tramite il mouse (se è abilitato), semplicemente muovendo il puntatore nel punto desiderato e premendo il tasto sinistro, mentre con il tasto destro il protagonista può cambiare stanza quando il puntatore è su un passaggio (uscite, porte, passaggi laterali) o interagire quando il puntatore è su un interuttore (switch).

LEGGETE ATTENTAMENTE IL VIDEOMANUALE, CONTIENE INFORMAZIONI PIÙ DETTAGLIATE SUL FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA.
ALLA FINE DELLE ISTRUZIONI SONO INDICATI I TASTI PARTICOLARI.

VERSIONE AMIGA

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

Il programma gira solo su macchine con almeno 1Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512k di memoria CHIP.

ATTENZIONE: SE SI VERIFICANO PROBLEMI DURANTE IL CARICAMENTO, STACCARE GLI EVENTUALI DRIVES ESTERNI.

Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer: il programma si avvia automaticamente. É possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il Work-Bench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto: dovrete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il VIDEOMANUALE. Per effettuare la scelta, spostate, tramite mouse o joystick, il puntatore su una delle due scelte e premete il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il VIDEOMANUALE si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per far partire il gioco, premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI PARTICOLARI DURANTE IL GIOCO ARCADE PC & AMIGA

SPAZIO	permette di selezionare l'eventuale arma a disposizione
P	mette il gioco in pausa
ENTER	mostra un testo di aiuto relativo alla situazione
U	mostra tutte le uscite e interazioni della stanza
I	richiama lo status e l'inventario del protagonista

Tasto abilitato solo nella versione PC

H	mostra un riassunto dei comandi (HELP)

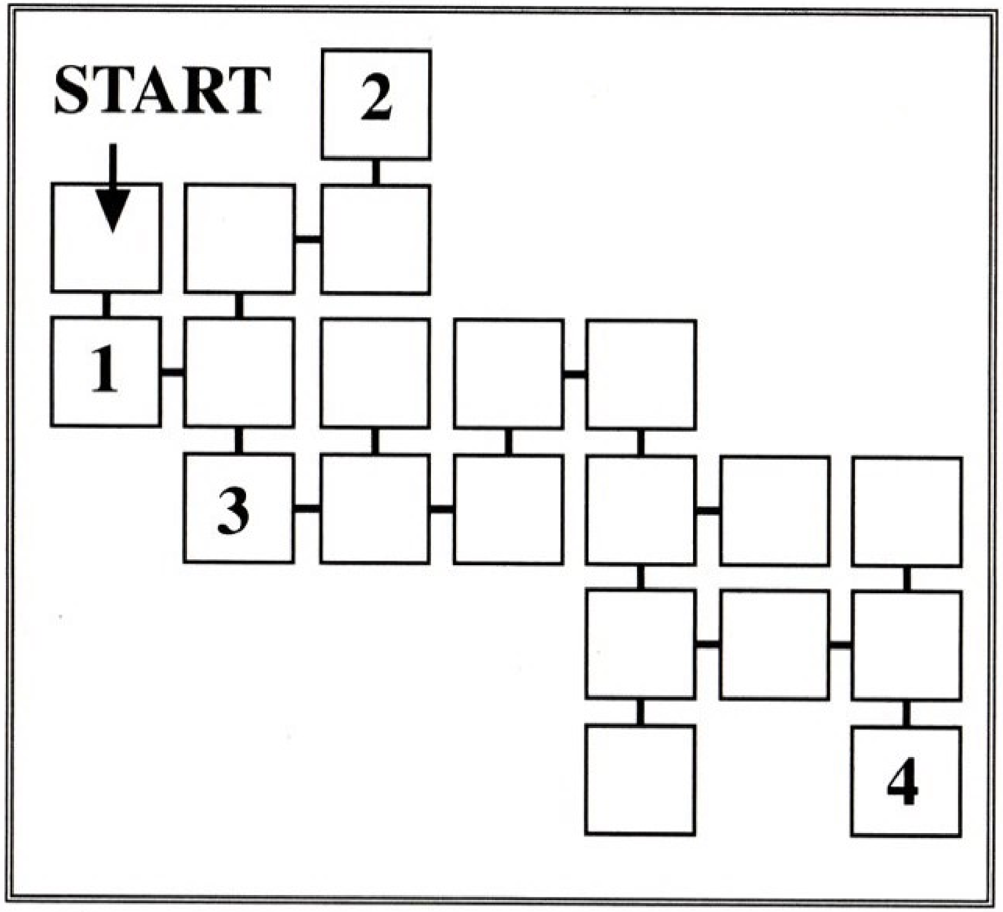
Tasti funzione abilitati solo per la versione AMIGA

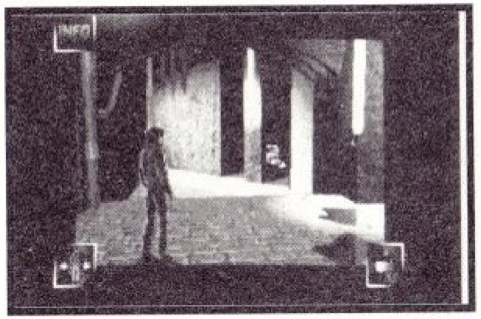
L	Carica una situazione di gioco salvata precedentemente
S	Salva una situazione di gioco

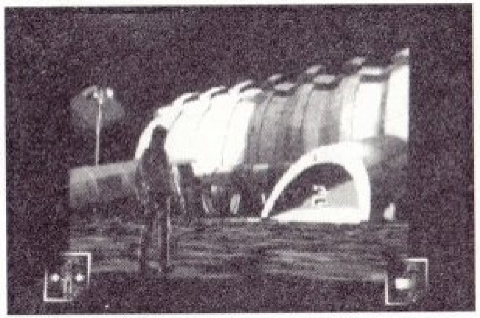
GIOCANDO SU DISCHETTO NELLA VERSIONE AMIGA, CON LA FINESTRELLA DI PROTEZIONE APERTA, IL SALVATAGGIO PUO DARE DEI PROBLEMI.

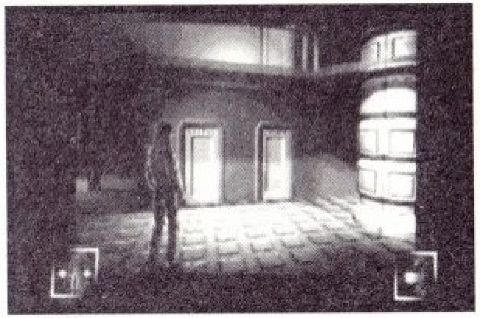
SOLUZIONE SIMULMAN 7

Andate alla zona proibita, quella indicata sulla mappa da un teschio. Entrate nel vicolo di destra (diapo 1). Andate ai laboratori della polizia e (diapo 2) entrando nel tunnel. Andate alla centrale della polizia virtuale, entrando nella porta di destra, l'ufficio di Simulman (diapo 3). Interagite con il materializzatore di oggetti virtuali, prendendo l'oggetto che comparirà. Andate a casa di Stick Dripper, entrate nella porta davanti a voi e prendete gli oggetti sul tavolo (diapo 5). Tornate nell'ingresso e scendete in cantina, aprendo il baule (diapo 6) e sequestrandone il contenuto. Usciti dalla casa parlate con la ragazza bionda (diapo 7). Tornate alla centrale di polizia virtuale, visitando l'ufficio di Cactus (diapo 8). Davanti al computer, chiedete di Slugg (diapo 9). Andate alla vecchia casa di Simulman (diapo 10), salite al piano superiore dalla scala. Aprite il cassetto del tavolo (diapo 11) e prendete la lettera.Uscite dalla casa. Andate alla stanza 1 (vedi mappa), azionate la leva; ripetete la stessa operazione alla stanza 2. Parlate con l'uomo a terra nella stanza 3, e spostatevi alla stanza 4.

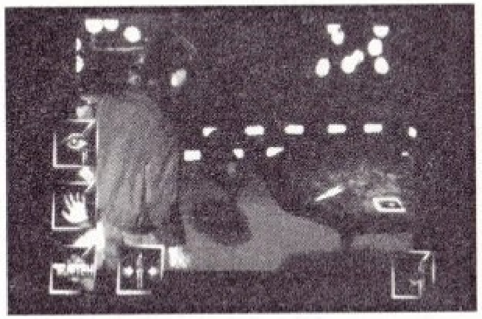


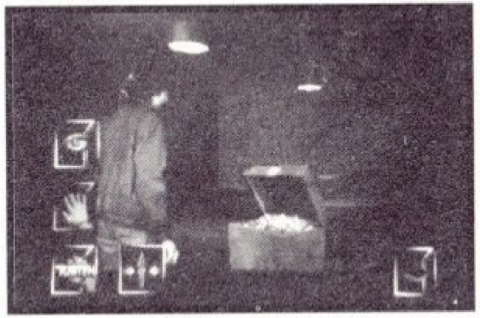

DIAPO 1

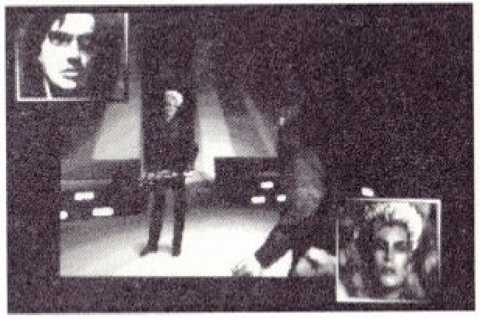

DIAPO 2


DIAPO 3

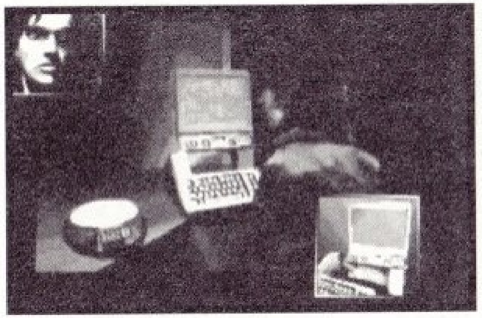
DIAPO 4

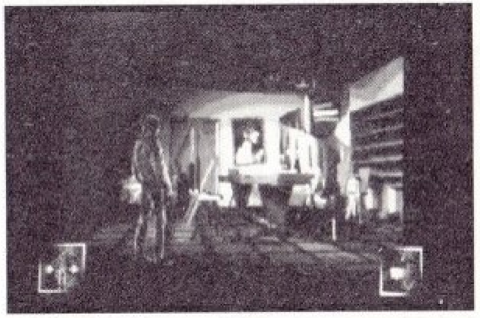

DIAPO 5

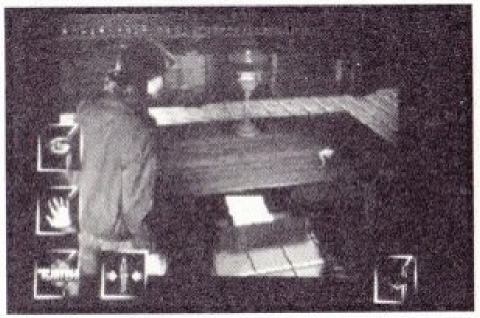

DIAPO 6


DIAPO 7

DIAPO 8


DIAPO 9


DIAPO 10


DIAPO 11

SIMULMAN

ARRETRATI SIMULMONDO EDICOLA

Gli arretrati della Simulmondo Adventures & Classic(Originali e non ristampe se non indicato), possono essere richiesti tramite VAGLIA POSTALE ordinario (e non telegrafico) a: **SIMULMONDO srl - V.le B. Pichat 28/a - 40127 Bologna** (al costo di £ 20.000 per le Adventures e £ 42.000 per le Classic)

DYLAN DOG

L'INDAGATORE INTERATTIVO

N 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE
N 2 - RITORNO AL CREPUSCOLO
N 3 - STORIA DI NESSUNO
N 4 - OMBRE
N 5 - LA MUMMIA
N 6 - MAELSTROM
N 7 - GENTE CHE SCOMPARE
N 8 - LA CLESSIDRA DI PIETRA
N 9 - IL MALE
N 10- I VAMPIRI
N 11- IL MARCHIO ROSSO
N 12- IL LUNGO ADDIO
N 13- I KILLER VENUTI DAL BUIO
N 14- IL BOSCO DEGLI ASSASSINI

DIABOLIK

IL GIALLO INTERATTIVO

N 1 - INAFFERRABILE CRIMINALE
N 2 - LA GEMMA DI SALOMONE
N 3 - LA FUGA
N 4 - TRAPPOLA D'ACCIAIO
N 5 - ORE PERICOLOSE
N 6 - LA NOTTE DELLA PAURA
N 7 - QUATTRO DIAMANTI UNICI
N 8 - UN PIANO PERFETTO
N 9 - A CARO PREZZO
N 10- ALL'ULTIMO SANGUE
N 11- INGANNO FATALE
N 12- TERRORE A TEATRO

TEX

IL MITO INTERATTIVO

N 1 - MEFISTO
N 2 - IL DRAGO ROSSO
N 3 - SPETTRI
N 4 - SAN FRANCISCO
N 5 - DIABOLICO INTRIGO
N 6 - LOTTA SUL MARE
N 7 - EL MORISCO
N 8 - DRAMMA AL CIRCO
N 9 - IL FIORE DELLA MORTE

SIMULMAN

IL SIMUL-EROE

N 1 - SIMULMAN
N 2 - NELLA MORSA DI SS-DOS
N 3 - NEL REGNO DI DOORS
N 4 - IL MONDO SIMULATO
N 5 - I RAPITORI DI SOGNI
N 6 - LUNA PARK

Classic

I GRANDI SUCCESSI

N 1 - DYLAN DOG-GLI UCCISORI
N 2 - 1000 MIGLIA
N 3 - CAMPIONI
N 4 - 3D WORLD TENNIS
N 5 - 3D WORLD BOXING

Per ogni ordine di numeri arretrati con spesa uguale o superiore alle 70.000 Lire, è possibile richiedere SENZA ALCUNA SPESA AGGIUNTIVA l'invio tramite corriere espresso del pacco, con consegna nelle 24 ore. In questo caso indicare chiaramente, nell'apposito spazio del vaglia postale, "SPEDIZIONE VIA CORRIERE". In mancanza di indicazioni in tale senso, la spedizione avverrà come al solito tramite pacchetto postale.

RICORDATE SEMPRE DI INDICARE ANCHE IL VOSTRO NOME E COGNOME, IL VOSTRO INDIRIZZO COMPLETO, NONCHE' GLI ARRETRATI DESIDERATI.